# مقدمة بحث عن أضرار الألعاب الإلكترونية

إننا نعيش اليوم ثورة تقنية هائلة، ثورة تقنية دخلت منازلنا، وأصبحت جزءا من حياتنا، وشاركتنا في تربية أبنائنا، وشكلت في بعض الأحيان ثقافتنا، وأفرزت لنا كل يوم إفرازات جديدة، ولا يخفى على كل عاقل طالب للحق أن بعض تلك البرامج التقنية برامجُ موجهة، وأنها تخدم أجندة سياسية أو فكرية أو دينية والغالب على الناس هو عدم التمييز بين الغث والسمين، وبين النافع والضار، خاصة من فئة الأطفال والشباب الأغرار.

إننا في هذا العالم نلهث وراء كل جديد في عالم التقنية، نبحث عنه في كل مكان، وندفع لأجله أغلى الأثمان، وقليل منا من يحتاط ويتروى، ويتأمل في المصالح والمفاسد.

إن من أخطر ما قذفت به التقنية الحديثة اليوم: تلك الألعاب الإلكترونية التلفزيونية، ألعاب أشغلت الصغار بل ربما الكبار، وزاد استخدامه بمعدلات ضخمة؛ تستوعب ما يقرب من ثلاثة ملايين لعبة إلكترونية في العام الواحد.

## مفهوم الالعاب الإلكترونية

عرف الألعاب الإلكترونية بإنها: "هي استخدام للتقنية والرسوم المتحركة - من قبل شركات متخصصة - في تقديم تنافس مع الحاسوب أو مع لاعب آخر - موجود فعليا أو عبر النت - يتم فيها إشباع حاجة اللاعبين إلى الفوز والشعور بنشوة الانتصار وتسود روح التحدي والمغامرة عبر مراحل متعددة تتدرج من السهولة إلى الصعوبة.

وجاء تعريف آخر: أنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة ويتم تشغيلها بواسطة الحاسوب او الهواتف النقالة والتلفاز والفيديو.

تعريف الباحث للألعاب الالكترونية: وتعرف أيضا أنها هي الألعاب الشبيهة في معظمها بالألعاب الرياضية التي يمارسها اللاعبون لكنها تدار من خلال اجهزة التكنولوجيا مثل جهاز التلفاز والفيديو وجهاز الآي فون المحمول وجهاز الكمبيوتر وجهاز وغيرها.

## متي بدأت الالعاب الالكترونية

بدأ العمل في صناعة الألعاب الإلكترونية في القرن التاسع عشر وبدايات القرن العشرين لكن على نطاق محدود إلا أن تداول شبكة الانترنت وتقدم أجهزة التكنولوجيا ساعدت على انتشار هذه الألعاب الإلكترونية حيث بحلول عام 1981 م انتشرت هذه الألعاب في مراكز الملاهي والمقاهي الإلكترونية والمنازل نتيجة لتنوع الألعاب وسهولة استخدامها بواسطة جهاز التلفاز الكمبيوتر وأصبحت الألعاب الشغل الشاغل للأطفال والشباب وتحولت من هوايات إلى حالات الإدمان كما تشير الدراسات في هذا المجال وإلى إشباع الرغبة في مواجهة المخاطر ( حب المغامرة) وقبول التحدي

## مكونات اللعبة الإلكترونية

تتكون اللعبة من مقومين: جهاز الكمبيوتر أو جهاز مرتبط بشاشة التلفاز، ومقوم آخر هو برمجيات مخزنة وقد يكون المقومان أو العنصران في جهاز واحد، وأهم الألعاب الالكترونية لعبة كرة القدم وسباق السيارات والمصارعة والملاكمة والحرب باستخدام الأسلحة الخفيفة والثقيلة والبيضاء والنارية وحرب النجوم أو غزو الفضاء، وتسهم بعض الألعاب الالكترونية في خلق بيئة افتراضية تجعل اللاعب يتفاعل مع اللعبة ذات خطوات متسلسلة قد تطول لأيام

وحتى نكون منصفين فإن للألعاب الإلكترونية آثاراً إيجابية؛ فهي تسهم أحياناً في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية، كمهارة البحث عن المعلومات، ومهارة الطباعة، ومهارة الكتابة، ومهارة اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات.

## مخاطر الالعاب الإلكترونية

تتزايد شعبية الألعاب الإلكترونية باستمرار وتصبح جزءًا لا يتجزأ من ثقافة الشباب في العصر الحالي. ومع ذلك، فإن هذا الاهتمام المتزايد قد أثار العديد من القلق والانتباه حول المخاطر المحتملة المرتبطة بهذه الألعاب. هذه الورقات ستتناول بعضًا من المخاطر الرئيسية للألعاب الإلكترونية وتوضح التأثيرات السلبية التي يمكن أن تترتب على استخدامها.

لكن الذي الدروس المعنية بمخاطر الالعاب الالكترونية والتحذير من الأضرار والشرور التي تحتويها تلك الألعاب، وقد تمت دراسات عديدة من خبراء ومختصين، وصنفت تلك الأضرار إلى خمس فئات:

1. أضرار دينية
2. أضرار سلوكية
3. أضرار صحية
4. أضرار اجتماعية
5. أضرار أكاديمية
6. أضرار عامة.

## الأضرار الدينية للألعاب الالكترونية

هناك بعض الألعاب التي تشجع على العنف وتوطيد مفهوم الإلحاد حيث هناك لعبة تتمثل في الحرب مع الآلهة التي يصعد فيها الطفل للسماء لمحاربة الآلهة، مما يوطن داخل الطفل هذه الأفكار البعيدة كل البعد عن السلوك الديني القويم .

## الأضرار الصحية للألعاب الالكترونية

أما آثارها الصحية؛ فقد أثبتت الإحصاءات المتخصصة: أن آثار هذه الألعاب على صحة وسلوك الطفل تتوزع بين الإدمان على ممارستها، وبين الإصابات المختلفة لأعضاء الجسم من تشنجات وضعف البصر، والتأثير على أداء المخ، وزيادة الضغط، وضربات القلب، وغيرها. وأيضاً فهذه الألعاب تصنع طفلاً عنيفًا؛ وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف، أليس في تلك الألعاب أن من يقتل أكثر يحصل على نقاط أكثر؟ إنه تدريب على الإجرام والسرقات وقتل صاحب السيارة، ثم الركوب فيها، والبطل هو الذي يمارس الإجرام بأنواعه .

## الألعاب الالكترونية والسمنة

في أحدث دراسة التي أشارت إلى تزايد معدلات البدانة والسمنة بين لاعبي الألعاب الالكترونية في مختلف دول العالم لا سيما في اليابان منشأ الدراسة حيث ارتفعت البدانة بين الأطفال بنسبة 77% خلال العشرين السنة الماضية تشير دراسة حديثة لباحثين من معهد «ميلكن» بوجود علاقة بين المبالغ التي تنفقها الدولة وتستثمرها في تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات وبين معدلات البدانة بين سكان هذه الدولة ، وتشير الدراسة التي أجريت في (27) دولة واستغرقت (21) سنة إلى أن كل 10% زيادة في الإنفاق والاستثمار ترفع معدل البدانة بنسبة 1.4% بين سكان الدولة تعليق على موضوع التكنولوجيا والبدانة.

نحن نرصد سلبية أخرى من سلبيات اجهزة التكنولوجيا وهي ازدياد معدلات البدانة بين شعوب دول العالم كل ذلك بسبب عدم الحركة والمكث مع هذه الأجهزة مدة طويلة دون مساعدة الجسم على صرف الطعام بشكل صحي، وزادت حالات الادمان الالكتروني كمظهر من مظاهر البدانة لذا نحتاج إلى تكثيف الجهود للقضاء على سلبيات التكنولوجيا مع أن الإنسان يتحمل تبعات الأخطار والأمراض التي يصاب بها نتيجة تعامله مع هذه الأجهزة

لقد عانى كثير من الأطفال والشباب أثناء وبعد ممارسة الألعاب الإلكترونية من آلام في الرقبة والظهر إلى جانب الومضات الضوئية المنبعثة من شاشة التلفاز او الكمبيوتر تؤثر على العين واحمرار العينين وضعف البصر أو إجهاد عضلات العين وجفاف العين

ويصل الأمر إلى قتل طفل زميله بالفأس والسكين بعد تأثر الطفل بألعاب الفيديو كما حدث ذلك في بريطانيا وألقى والد الطفل القتيل اللوم على الألعاب الإلكترونية العنيفة

وفي دراسة طبية حديثة كشفت أن الوميض المتقطع في الألعاب الإلكترونية قد يسبب نوبات من الصرع لدى الأطفال واحتمال الإصابة بمرض ارتعاش الأصابع نتيجة الحركة السريعة أقول سيجعل الطفل ضعيف النطق باللغة خاصة وهو في هذه السن يحتاج إلى تنمية لغته وأسلوبه للتواصل مع أفراد محيطه

والإكثار من اللعب يضعف النظر بشكل عام لتأثير أشعة التلفاز على الشبكية في العين، بالإضافة إلى ذلك الألعاب الإلكترونية مسؤولة عن ضعف في الجسم بشكل عام لقلة الحركة وتيبس مفاصل الجسد (الركبتان خاصة) من كثرة الجلوس لمدة طويلة بممارسة اللعب الإلكتروني.

## الأضرار الاجتماعية للألعاب الالكترونية

ومن أضرارها الاجتماعية: أنها ربما كانت وسيلة للتفكك الأسري، والتقصير في بر الوالدين أو صلة الرحم وزيارة الجيران، بل قد تكون وسيلة للانطوائية والأمراض النفسية، مع ضياع الوقت، ومن ضيع وقته فقد ضيع نفسه، ولهذا يغلب على المدمن لهذه الألعاب ضعف الثقافة، وانخفاض المستوى الدراسي.

عند المقارنة بين الألعاب الرياضية وبين الألعاب الإلكترونية نلاحظ أن الألعاب الرياضية المعروفة ككرة القدم والجمباز وألعاب قوى أخرى وغيرها لم تلق قبولا لدى أطفال وشباب عصر الألعاب الالكترونية نتيجة لانشغالهم طول الوقت بالألعاب الإلكترونية فليس للطفل أو الشاب فرصة ووقت لممارسة الألعاب الرياضية الجسمية كذلك يلاحظ أن لاعب الألعاب الرياضية يكون جسمه قويا وذي صحة عالية ولا يتعرض لكثير من الأمراض الجسمية ويخالط الناس ولا يعاني من العزلة والانطواء بينما لاعب الألعاب الالكترونية فانه عرضة بالإصابة بآلام الظهر والأصابع او الإنحناء الظهر والصرع والعزلة الاجتماعية والانطواء...

## تأثير الألعاب الالكترونية على المستوي الدراسي

في لقاء مع د. مصطفى أبو سعد في قناة المجد تعرض إلى معلومات قيمة عن تدمير شخصية الطفل والشباب الذين يمارسون الألعاب الالكترونية مثل: ضعف الانتباه والتركيز والتذكر عندما يلعب اللاعب (3) شهور إلى جانب تنمي الألعاب الغباء وقد يصبح لدى الأطفال صعوبات التعلم بعد سنة من ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية

سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلا من الإصغاء للمعلم

إن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات آلتها العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات مكتسبة من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

وفي دراسة بكندا تم الاطلاع على ثلاثين ألف من الألعاب الإلكترونية وتم رصد اثنتين وعشرين ألفاً منها تعتمد اعتماداً مباشراً على فكرة الجريمة والقتل والدماء.

وذكرت دراسة أمريكية حديثة أن ممارسة الأطفال لألعاب الكمبيوتر التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم.

وأشارت الدراسة إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها لذا الكثير من أطباء علم النفس يلقون اللوم على الألعاب الإلكترونية على أنها السبب الأساس في زيادة العنف في المجتمع، وقالوا إن الألعاب تنمي العنف بشكل غير هادف في نفوس النشء

## إدمان الألعاب الإلكترونية

الإدمان على اللعب حيث أدت هذه الألعاب الإلكترونية ببعض الأطفال والمراهقين إلى حد الإدمان المفرط مما اضطر بعض الدول إلى تحديد سن الأشخاص الذين يسمح لهم بممارسة هذه الألعاب في الأماكن المخصصة لممارسة هذه الألعاب.

اكتساب العادات السيئة وتكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة حدوث الكسل والخمول والعزلة الاجتماعية لدى الأطفال بالإضافة إلى التوتر الاجتماعي وفقدان المقدرة على التفكير الحر وانحسار العزيمة والإرادة لدى الفرد.

## انفصال الطفل عن الواقع

استخدام شخصيات إلكترونية بعيدة عن الواقع، فهذه الشخصيات وإن كانت تنمي خيال الطفل فإنها في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال عن الواقع، وحتى عندما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو ما يفجر طاقات التوتر، والعنف، والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط بعد تزايد عامل الأنانية في اللاعب

أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم .

في دراسة حديثة ظهرت بالولايات المتحدة أشارت إلى بقاء الأطفال مدة طويلة لممارسة الألعاب الالكترونية تعمل على تغيير وظائف بعض خلايا المخ بعد استعانة الباحثين بأجهزة أشعة الرنين المغناطيسي لمراقبة نشاط المخ أثناء لعب الأطفال وتستمر هذه التغيرات لمدة أسبوع بعد ممارسة اللعبة.

## خاتمة بحث عن مخاطر الالعاب الإلكترونية

في نهاية البحث فإن هذه السطور بعضًا من المخاطر الرئيسية للألعاب الإلكترونية، وتؤكد على الحاجة إلى الإشراف على استخدام هذه الألعاب بشكل صحيح وفقًا للأعمار والتوجيهات اللازمة، وتشجيع الأطفال والمراهقين على ممارسة الأنشطة البدنية والاجتماعية الهامة الأخرى. وعليه، فإن الآباء والمربين يجب أن يكونوا على دراية بالألعاب التي يلعبها أطفالهم والتحقق من تصنيفها ومحتواها، والتحدث مع الأطفال عن مخاطر الألعاب الإلكترونية وتشجيعهم على الحصول على وقت كافٍ للأنشطة البدنية والاجتماعية الهامة الأخرى.